

Tareas diarias	
<p>Día 1</p> <p style="text-align: center;">Matemáticas</p> <p>Hoy explorarás los problemas de "Suma con resultado desconocido". Lee la lección en la pág. 5. Completa los problemas de palabras y la actividad de fluidez para el Día 1 en la pág. 7. (NC.1.OA.1, NC.1.OA.9)</p> <p>Opcional: Ingresa en DreamBox y sigue trabajando por 15 minutos.</p>	<p style="text-align: center;">Tema de estudios sociales: Las reglas son importantes</p> <p>Las relaciones positivas dependen de que la gente muestre honestidad, consideración y rectitud unos con otros. Las reglas nos ayudan al brindar expectativas y dirección para nuestra conducta o acciones. En cada lugar hay reglas para que todos las cumplan.</p> <p>Actividad: Haz una lista (escrita y/o dibujada) de cinco reglas que se espera que cumplas en casa. Compártelas con un adulto y habla del por qué tu familia tiene estas reglas. (1.C y G.1.1)</p> <p>Recurso de enriquecimiento opcional: Lee en voz alta: No David por David Shannon [2:50] bit.ly/2SZTBr0</p>
<p>Día 2</p> <p style="text-align: center;">Lectura</p> <p>Opcional: Mira el video de la lección de lectura para el Día 2 de aprendizaje de verano (bit.ly/CMSKDay2) Lee o escucha la historia "No Lunch!" en la pág. 13. --Piensa y habla: Podemos usar pistas en las palabras e ilustraciones para entender cómo se sienten los personajes. ¿Quién es el personaje principal en esta historia? ¿Cómo se siente Karen al inicio de la historia? ¿Por qué se siente así? --Escribe y dibuja para describir cómo se siente Karen al inicio de la historia y por qué se siente así. Mira la pág. 14. (RL.1.7)</p>	<p style="text-align: center;">Trabajo con palabras</p> <p>Opcional: Mira el video de instrucción del trabajo con palabras para el Día 2 de aprendizaje de verano (bit.ly/kwordwork) Colorea: Escribe las palabras de la lista del Ciclo 2. Usa un lápiz o marcador de color para trazar las vocales. Lee las palabras en voz alta. Mira la lista de palabras en la pág. 20. (RF.1.4b)</p>
<p>Día 3</p> <p style="text-align: center;">Matemáticas</p> <p>Hoy explorarás los problemas de "Resta con resultado desconocido". Lee la lección en la pág. 6. Completa los problemas de palabras y la actividad de fluidez para el Día 3 en la pág. 7. (NC.1.OA.1, NC.1.OA.9)</p> <p>Opcional: Ingresa en DreamBox y sigue trabajando por 15 minutos.</p>	<p style="text-align: center;">Tema de estudios sociales: Reglas en la escuela</p> <p>Las reglas son importantes porque ayudan a garantizar seguridad, fomentar respeto, promover rectitud, desarrollar responsabilidad y manejar conflicto.</p> <p>Actividad: Haz una lista (escrita y/o dibujada) de cinco reglas que se espera que cumplas en la escuela. ¿Cómo han logrado estas reglas que las cosas funcionen bien en tu salón de clases? Compara esto con la lista que hiciste de reglas en casa el Día 1. ¿En qué son parecidas? ¿En qué son diferentes? (1.C y G.1.1)</p> <p>Recurso de enriquecimiento opcional: Back to School Rules - Lee en voz alta [7:36] bit.ly/3dFjCDT</p>
<p>Día 4</p> <p style="text-align: center;">Lectura</p> <p>Opcional: Mira el video de la lección de lectura para el Día 4 de aprendizaje de verano (bit.ly/CMSKDay4) Lee o escucha la historia "No Lunch!" en la pág. 13. --Piensa y habla: ¿Cómo se siente Karen al final de la historia? ¿Por qué se siente así? --Escribe y dibuja para describir cómo se siente Karen al final de la historia y por qué se siente así. Mira la pág. 14. (RL.1.7)</p>	<p style="text-align: center;">Trabajo con palabras</p> <p>Opcional: Mira el video de instrucción del trabajo con palabras para el Día 4 de aprendizaje de verano (bit.ly/kwordwork) Texto decodificable: Lee el texto decodificable del Ciclo 2 "Pat's Mess" en la pág. 20. Resalta o circula las palabras comunes en el texto: <i>the, is, a, has, an, can</i>. Lee el texto tres veces más. Céntrate en leer el texto con fluidez, con expresión y a la velocidad adecuada. (RF.1.5b)</p>
<p>Día 5</p> <p style="text-align: center;">Matemáticas</p> <p>Hoy practicarás resolviendo problemas de Suma con resultado desconocido y Resta con resultado desconocido. Repasa las lecciones en las pág. 5-6. Completa los problemas de palabras y la actividad de fluidez para el Día 5 en la pág. 7. (NC.1.OA.1, NC.1.OA.9)</p> <p>Opcional: Ingresa en DreamBox y sigue trabajando por 15 minutos.</p>	<p style="text-align: center;">Tema de estudios sociales: Beneficios de las reglas</p> <p>Las comunidades también necesitan leyes y reglas. Tal como nuestras reglas en casa y en la escuela, estas reglas, llamadas leyes, ayudan a que la gente esté segura y a garantizar que reciban un trato justo. Ejemplos de reglas comunitarias: detenerse en el semáforo en rojo al conducir, no tomar cosas de otras personas, sacar al perro con correa y no tirar basura.</p> <p>Actividad: Piensa en lo que pasaría si no hubiera reglas o leyes. Escribe una historia sobre un lugar sin reglas para mantener la vida ordenada, justa y segura. Comparte tu historia con un adulto. ¿Te gustaría vivir sin reglas? ¿Por qué sí o por qué no? (1.C y G.1.1) Recurso de enriquecimiento opcional: Lee en voz alta - What If Everybody Did That? [4:34] bit.ly/2STzhHN</p>
<p>Día 6</p> <p style="text-align: center;">Lectura</p> <p>Opcional: Mira el video de la lección de lectura para el Día 6 de aprendizaje de verano (bit.ly/CMSKDay6) Lee o escucha la historia "No Lunch!" en la pág. 13. --Piensa y habla: ¿Quiénes son los otros personajes en la historia? ¿Por qué Chris sonríe al final de la historia? --Escribe y dibuja para contar lo que ocurre al final de la historia. Mira la pág. 15. (RL.1.1)</p>	<p style="text-align: center;">Trabajo con palabras</p> <p>Opcional: Mira el video de instrucción del trabajo con palabras para el Día 6 de aprendizaje de verano (bit.ly/kwordwork) Toca los sonidos: Mira las palabras de la lista del Ciclo 2. Prolonga cada palabra haciendo un sonido a la vez (por ejemplo, /r/, /a/, /g/). Juega con un compañero y tomen turnos escuchando los sonidos y escribiendo las palabras. Mira la lista de palabras en la pág. 20. (RF.1.3d)</p>

Plan de aprendizaje de verano

Días 1-20:

Kínder

<p>Día 7</p>	<p>Matemáticas Hoy seguirás practicando problemas de Suma y Resta. Completa los problemas de palabras y la actividad de fluidez para el Día 7 en la pág. 8. (NC.1.OA.1, NC.1.OA.9) Opcional: Ingresa en DreamBox y sigue trabajando por 15 minutos.</p>	<p>Tema de ciencia: Piensa como un científico <i>Los científicos</i> son personas que se hacen preguntas del mundo que los rodea. Ellos hacen preguntas, hacen predicciones, usan herramientas, registran observaciones, recopilan datos, analizan datos y comparten lo que piensan. Hoy tú harás predicciones, observarás con cuatro de tus cinco sentidos y registrarás lo que observes. Necesitas un papel y algo para escribir. Arriba escribe <i>Camina y pregúntate</i>. Escribe por lo menos 2-3 cosas que predices que podrías notar al caminar dentro de tu casa. Ahora comienza a caminar por tu casa. Registra cosas que notes en la hoja de papel. Escríbelas en el lugar adecuado en la hoja. Mira esta imagen. Conserva este papel para los siguientes dos días de ciencia. (NC.1.MD.4)</p>	<p>Cosas que oigo Cosas que toco Cosas que veo Cosas que huelo</p>
<p>Día 8</p>	<p>Lectura Opcional: Mira el video de la lección de lectura para el Día 8 de aprendizaje de verano (bit.ly/CMSKDay8) Lee o escucha la historia “No Lunch!” en la pág. 13. --Piensa y habla: Iniciativa significa: “Me fijo en lo que es necesario hacer y lo hago”. Tú muestras iniciativa cuando haces lo que es necesario hacer sin que te lo pidan. ¿Cuándo has mostrado iniciativa? ¿Cómo muestra Karen iniciativa en la historia? --Escribe y dibuja para describir a Karen mostrando iniciativa. Mira la pág. 15. (RL.1.3)</p>	<p>Trabajo con palabras Opcional: Mira el video de instrucción del trabajo con palabras para el Día 8 de aprendizaje de verano (bit.ly/kwordwork) Súper frases: Pide a un familiar o amigo que lea despacio y en voz alta dos frases del texto decodificable “Pat’s Mess” en la pág. 20 (una frase a la vez). Escribe las frases en un papel en blanco. Escucha con cuidado los sonidos y deletrea cada palabra una por una. Recuerda usar una mayúscula al inicio de tus frases y la puntuación al final. (L.1.2) Opcional: Elige palabras de la lista del Ciclo 2 y úsalas para escribir tus propias frases.</p>	
<p>Día 9</p>	<p>Matemáticas Hoy es el último día para practicar problemas de Suma y Resta. Completa los problemas de palabras y la actividad de fluidez para el Día 9 en la pág. 8. (NC.1.OA.1, NC.1.OA.9) Opcional: Ingresa en DreamBox y sigue trabajando por 15 minutos.</p>	<p>Tema de ciencia: Lupa Los científicos usan una lupa como herramienta para ver los detalles de un objeto. Una lupa amplía las cosas. Ayuda a que las cosas pequeñas sean más fáciles de ver. Hoy vamos a hacer nuestra propia lupa de mentiras (si ya tienes una, úsala). Dobra un papel a la mitad, luego otra vez a la mitad y luego enróllalo para formar un tubo. Pégallo con cinta. Debe tener la forma de un cilindro. Si no tienes papel, haz el signo de OK con la mano y pon juntos los dedos para formar un cilindro. Con un ojo mira por tu lupa de mentiras. Pruébala con un ojo a la vez hasta que te sientas cómodo mirando por ahí. Ten cuidado de no picarte el ojo. Mira tu <i>hoja Camina y pregúntate</i> de ayer. Ve y mira de nuevo cada cosa. Esta vez usa la lupa de mentiras. Fíjate cómo se ven las cosas sin lupa y luego solo con la lupa. ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? Completa esta frase en la hoja <i>Camina y pregúntate</i> de ayer. Una lupa me ayuda a ver _____ . (1.E.2.1)</p>	
<p>Día 10</p>	<p>Lectura Opcional: Mira el video de la lección de lectura para el Día 10 de aprendizaje de verano (bit.ly/CMSKDay10) Lee o escucha la historia “Litter” en la pág. 16. --Piensa y habla: ¿Cuál es el problema en esta historia? ¿Por qué los niños no pueden jugar junto a la cerca al inicio de la historia? --Escribe y dibuja para describir el problema en la historia. Mira la pág. 17. (RL.1.7)</p>	<p>Trabajo con palabras Opcional: Mira el video de instrucción del trabajo con palabras para el Día 10 de aprendizaje de verano (bit.ly/kwordwork) Palabra secreta: Escribe palabras de la lista de palabras del ciclo 2 en tiritas de papel. Escribe también la palabra “superestrella” en una tirita de papel. Mete todos los papelitos en una taza. Sacala los papelitos de uno en uno y léelos en voz alta. Si te toca la palabra “superestrella”, ¡grítala! Vuelve a poner todos los papelitos en la taza y empieza de nuevo. Mira la lista de palabras en la pág. 20. (RF.1.4g) Opcional: Juega con un compañero y tomen turnos deletreando cada palabra en voz alta o escribiendo las palabras en un papel.</p>	
<p>Día 11</p>	<p>Matemáticas Hoy vas a explorar problemas de “Agrupar con total desconocido”. Lee la lección en la pág. 9. Completa los problemas de palabras para el Día 11 en la pág. 9. Completa la actividad de fluidez para el Día 11 en la pág. 12. (NC.1.OA.1, NC.1.OA.9) Opcional: Ingresa en DreamBox y sigue trabajando por 15 minutos.</p>	<p>Tema de estudios sociales: Recompensas y consecuencias Nuestras casas, escuelas y comunidades se benefician por la gente que cumple las reglas. Se convierten en lugares donde la gente quiere estar porque se siente segura y tratada justamente. Hay recompensas por cumplir las reglas continuamente (como privilegios extra) y consecuencias por no cumplirlas (como perder los privilegios). Las consecuencias nos ayudan a aceptar responsabilidad y enmendar la conducta o las acciones. Actividad: Mira la lista que hiciste de las reglas en casa o la escuela. Para cada regla, identifica la recompensa por seguir la regla y la consecuencia de romperla. ¿Crees que son justas o injustas? ¿Por qué sí o por qué no? Comenta tu pensamiento con un adulto. (1.C y G.1.1) Recurso de enriquecimiento opcional: Consequences for Kids - Character Education [2:25] bit.ly/3bxfAMw</p>	
<p>Día 12</p>	<p>Lectura Opcional: Mira el video de la lección de lectura para el Día 12 de aprendizaje de verano (bit.ly/CMSKDay12) Lee o escucha la historia “Litter” en la pág. 16.</p>	<p>Trabajo con palabras Opcional: Mira el video de instrucción del trabajo con palabras para el Día 12 de aprendizaje de verano (bit.ly/kwordwork) Colorea: Escribe las palabras de la lista del Ciclo 3. Usa un lápiz o marcador de color para trazar las vocales. Lee las palabras en voz alta. Mira la lista de palabras en la pág. 20. (RF.1.4b)</p>	

Plan de aprendizaje de verano

Días 1-20:

Kínder

	<p>--Piensa y habla: ¿Cómo resuelven el problema los personajes? ¿Estás de acuerdo con la solución? ¿Por qué sí o por qué no? --Escribe y dibuja para describir la manera como los personajes resolvieron el problema. Mira la pág. 17. (RL.1.7)</p>	
<p>Día 13</p>	<p>Matemáticas Hoy explorarás los problemas de "Separar sin conocer los dos sumandos". Lee la lección en la pág. 10. Completa los problemas de palabras para el Día 13 en la pág. 10. Completa la actividad de fluidez para el Día 13 en la pág. 12. (NC.1.OA.1, NC.1.OA.9) Opcional: Ingresa en DreamBox y sigue trabajando por 15 minutos.</p>	<p>Tema de estudios sociales: Las reglas cambian con el tiempo Muchas reglas y leyes han cambiado con el tiempo. Hace 100 años era contra la ley que las mujeres votaran. Hace 50 años era legal que las compañías contaminaran el agua tirando sus residuos tóxicos en ella. Hace mucho, los estudiantes que incumplían una regla de la escuela tenían que escribir "No voy a... (hacer cierta cosa)" 100 veces en el pizarrón. Las reglas en comunidades, escuelas y familias pueden cambiar por diversas razones. Actividad: Dobra a la mitad un papel. Por un lado, dibuja/escribe sobre una regla que tenías en casa cuando eras más chico. En el otro lado, dibuja/escribe sobre cómo ha cambiado esa regla ahora que eres más grande. [Si tienes problemas, piensa en la hora de dormir, las comidas, tiempo con amigos, tareas, etc.] (1.C y G.1.1) Recurso de enriquecimiento opcional: Officer Buckle and Gloria Read Aloud [9:16] bit.ly/2WQMHVX</p>
<p>Día 14</p>	<p>Lectura Opcional: Mira el video de la lección de lectura para el Día 14 de aprendizaje de verano (bit.ly/CMSKDay14) Lee o escucha la historia "Litter" en la pág. 16. --Piensa y habla: ¿Quiénes son los personajes en esta historia? ¿Cómo ayuda la maestra en la historia? ¿Cómo ayuda el conserje en la historia? --Escribe y dibuja para describir cómo ayuda el conserje en la historia. Mira la pág. 18. (RL.1.1)</p>	<p>Trabajo con palabras Opcional: Mira el video de instrucción del trabajo con palabras para el Día 14 de aprendizaje de verano (bit.ly/keywordwork) Texto decodificable: Lee el texto decodificable del Ciclo 3 "Pat's Map" en la pág. 20. Resalta o circula las palabras comunes en el texto: <i>look, like, with, and</i>. Lee el texto tres veces más. Céntrate en leer el texto con fluidez, con expresión y a la velocidad adecuada. (RF.1.5b)</p>
<p>Día 15</p>	<p>Matemáticas Hoy seguirás practicando los problemas de "Separar sin conocer los dos sumandos". Lee la lección en la pág. 11. Completa los problemas de palabras para el Día 15 en la pág. 11. Completa la actividad de fluidez para el Día 15 en la pág. 12. (NC.1.OA.1, NC.1.OA.9) Opcional: Ingresa en DreamBox y sigue trabajando por 15 minutos.</p>	<p>Tema de ciencia: Datos Los científicos recopilan y analizan datos. Toma tu cuadro <i>Camina y pregúntate</i> de hace dos días. Mira la sección de predicciones y compara con lo que registraste. ¿Registraste las mismas cosas que predijiste? Cuenta el número de cosas que observaste para cada columna y escribe ese número. ¿Cuántas cosas registraste en total? Comenta lo que notaste y por qué. Los científicos también usan gráficos. Usar gráficos te ayuda a entender la información (datos) de diferente manera. Pide a un adulto que te ayude a hacer un gráfico de barras como el mostrado al reverso de tu cuadro <i>Camina y pregúntate</i>. Pon tu información del cuadro en el gráfico de barras. Cuando el gráfico esté completo, comenta: ¿El sentido (oído, tacto, vista u olfato) para el que registraste más cosas tiene la barra más alta? ¿El sentido (oído, tacto, vista u olfato) para el que registraste menos cosas tiene la barra más corta? ¿Es más fácil entender los datos usando el gráfico de barras? ¿Por qué sí o por qué no? (1.E.2.1, NC.1.MD.4)</p> 
<p>Día 16</p>	<p>Lectura Opcional: Mira el video de la lección de lectura para el Día 16 de aprendizaje de verano (bit.ly/CMSKDay16) Lee o escucha la historia "Litter" en la pág. 16. --Piensa y habla: Colaboración significa: "Puedo trabajar bien con los demás para que algo se haga". Cuando trabajamos junto con los demás mostramos colaboración. ¿Cuándo has mostrado colaboración? ¿Cómo muestran colaboración los niños en la historia? --Escribe y dibuja para describir cómo muestran colaboración los niños en la historia. Mira la pág. 18. (RL.1.3)</p>	<p>Trabajo con palabras Opcional: Mira el video de instrucción del trabajo con palabras para el Día 16 de aprendizaje de verano (bit.ly/keywordwork) Toca los sonidos: Mira las palabras de la lista del Ciclo 3. Prolonga cada palabra haciendo un sonido a la vez (por ejemplo /sh/, /i/, /p/). Juega con un compañero y tomen turnos escuchando los sonidos y escribiendo las palabras. Mira la lista de palabras en la pág. 20. (RF.1.3d)</p>

**Día
17**

Matemáticas

Hoy practicarás resolviendo problemas de Agrupar con total desconocido y Separar sin conocer los dos sumandos. Repasa las lecciones en las pág. 9-11. Completa los problemas de palabras y la actividad de fluidez para el Día 17 en la pág. 12. (NC.1.OA.1, NC.1.OA.9)

Opcional: Ingresa en DreamBox y sigue trabajando por 15 minutos.

Tema de ciencia: Medición del agua

Los científicos miden líquidos con herramientas. Hoy vamos a hacer experimentos con agua. El agua es un líquido. Pide permiso a un adulto para usar agua y un lugar para usarla y donde no haya problemas por derramarla. Una tina de baño estaría bien. Ahora reúne recipientes de varios tamaños que no se rompan y un recipiente que mida agua. Con ayuda de un adulto, vierte con cuidado una taza de agua en cada recipiente. Mira cómo fluye el agua al llenar cada recipiente. Repite todas las veces que quieras con tantos recipientes como sea posible. Comenta tu pensamiento con un adulto. ¿Qué recipiente parece tener más agua, qué recipiente parece tener menos agua y hay recipientes que aparenten tener la misma cantidad?

El agua líquida toma la forma del recipiente donde se pone. El agua líquida siempre fluye cuando se mueve. Dibuja y escribe.

Plan de aprendizaje de verano

Días 1-20:

Kínder

		o toma una foto del aprendizaje de hoy. (1.E.2.1)
Día 18	<p align="center">Lectura</p> <p>Opcional: Mira el video de la lección de lectura para el Día 18 de aprendizaje de verano (bit.ly/CMSKDay18) Relee o escucha las historias "No Lunch!" en la pág. 13 y "Litter" en la pág. 16. --Piensa y habla: ¿Dónde ocurrieron las historias? ¿Qué pasó cuando los personajes tuvieron un problema? ¿En qué se parecen estas historias? --Escribe o dibuja para mostrar una manera en que se parecen. Mira la pág. 19. (RL.1.9)</p>	<p align="center">Trabajo con palabras</p> <p>Opcional: Mira el video de instrucción del trabajo con palabras para el Día 18 de aprendizaje de verano (bit.ly/keywordwork) Súper frases: Pide a un familiar o amigo que lea despacio y en voz alta dos frases del texto decodificable "Pat's Map" en la pág. 20 (una frase a la vez). Escribe las frases en un papel en blanco. Escucha con cuidado los sonidos y deletrea cada palabra una por una. Recuerda usar una mayúscula al inicio de tus frases y la puntuación al final. (L.1.2) Opcional: Elige palabras de la lista del Ciclo 3 y úsalas para escribir tus propias frases.</p>
Día 19	<p align="center">Matemáticas</p> <p>Hoy es el último día para practicar resolviendo problemas de Agrupar con total desconocido y Separar sin conocer los dos sumandos. Repasa las lecciones en las pág. 9-11. Completa los problemas de palabras y la actividad de fluidez para el Día 19 en la pág. 12. (NC.1.OA.1, NC.1.OA.9) Opcional: Ingresa en DreamBox y sigue trabajando por 15 minutos.</p>	<p align="center">Tema de ciencia: Mira, piensa, pregúntate, comparte</p> <p>Hoy investigarás temperaturas de agua diferentes y su efecto sobre un alimento. Debes tener supervisión de un adulto. No uses agua hirviendo. Reúne cuatro vasos o recipientes de plástico y cuatro fideos pequeños crudos. Los de condito son buenos, pero cualquier fideo o pedacito de comida como un osito de golosina va a funcionar. Prepara los vasos y agrega un fideo a cada vaso al mismo tiempo. Prepara: Vaso 1: sin agua, un fideo Vaso 2: una taza de agua a temperatura ambiente, un fideo Vaso 3: una taza de agua fría con cubos de hielo (si tienes), un fideo Vaso 4: una taza de agua tibia, un fideo. Recuerda usar tu lupa de mentiras al hacer observaciones. (Si tienes una de verdad en casa, la puedes usar.) Díctale a un adulto tus observaciones a 1 minuto, 3, 5, 10 y 20 minutos. Después de limpiar la actividad, dibuja y escribe lo que observaste y compártelo con alguien que no te haya ayudado. (1.E.2.1)</p>
Día 20	<p align="center">Lectura</p> <p>Opcional: Mira el video de la lección de lectura para el Día 20 de aprendizaje de verano (http://bit.ly/CMSKDay20) Relee o escucha las historias "No Lunch!" en la pág. 13 y "Litter" en la pág. 16. --Piensa y habla: ¿Cuál es el problema en cada historia? ¿Quién resolvió el problema en cada historia? ¿En qué son diferentes estas historias? --Escribe o dibuja para mostrar una manera en que las dos historias son diferentes. Mira la pág. 19. (RL.1.9)</p>	<p align="center">Trabajo con palabras</p> <p>Opcional: Mira el video de instrucción del trabajo con palabras para el Día 20 de aprendizaje de verano (http://bit.ly/keywordwork) Palabra secreta: Escribe palabras de la lista de palabras del ciclo 3 en tiritas de papel. Escribe también la palabra "magia" en una tirita de papel. Mete todos los papelitos en una taza. Saca los papelitos de uno en uno y léelos en voz alta. Si te toca la palabra "magia", ¡grítala! Vuelve a poner todos los papelitos en la taza y empieza de nuevo. Mira la lista de palabras en la pág. 20. (RF.1.4g) Opcional: Juega con un compañero y tomen turnos deletreando la palabra en voz alta o escribiendo las palabras en un papel.</p>

ESPECIALES - Elige por lo menos una actividad para completar cada día. Tu bienestar es importante para nosotros. Por favor, no participes en la actividad física si no te sientes bien.

- | | | | |
|---|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Canta una canción con alguien. <input type="checkbox"/> Idea nuevas palabras que rimen para cantar con "Down by the Bay". <input type="checkbox"/> Usa cualquier tipo de línea o forma para crear un dibujo solo con los tres colores primarios (rojo, azul, amarillo) | <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ¡Huy! Hay algo en la parte de atrás de tu casa. Dibújalo. <input type="checkbox"/> ¡Paso de oso! Con tu trasero hacia arriba, da un paso al frente con tu mano derecha y luego da un paso con tu pie izquierdo. Da un paso al frente con tu mano izquierda y luego con tu pie derecho. Sigue moviéndote por la habitación. | <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Con un compañero, sosténganse los hombros uno del otro. Trata de tocar el dedo del pie del otro sin que te toquen el tuyo. <input type="checkbox"/> Lee un libro de ficción (cuento) y no de ficción (real) sobre polinizadores. Escribe para explicar qué libro te enseñó más sobre polinizadores y por qué. Dibuja dos cosas que aprendiste sobre polinizadores. | <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aprende cómo hacer algo de la World Book Encyclopedia o un libro. Escribe los pasos para hacer lo que aprendiste y enseña a alguien a hacerlo. |
|---|--|--|---|

Día 1 Exploración de problemas de suma

Cuando resolvemos problemas sobre tener más de algo, resolvemos problemas de suma. Existen tres tipos de problemas de suma. Hoy nos centraremos en Sumas con resultado desconocido. (NC.1.OA.1)



Sonya tiene 3 calcomanías. Mari le da 2 calcomanías más. ¿Cuántas calcomanías tiene Sonya ahora?

Resultado desconocido

Sonya tiene 3 calcomanías. Mari le da algunas más. Ahora, Sonya tiene 5 calcomanías. ¿Cuántas calcomanías le dio Mari a Sonya?

Cambio desconocido

Sonya tiene algunas calcomanías. Mari le da 2 calcomanías más. Ahora, Sonya tiene 5 calcomanías. ¿Cuántas calcomanías tenía al principio?

Inicio desconocido

Todos estos problemas incluyen que se agregan más calcomanías a las que ya tenía Sonya. Sin embargo, cada pregunta pide información diferente que debes encontrar.

Estrategia de solución de problemas:

1. Lee y piensa en el problema. Da vuelta al papel y vuelve a contar la historia (lo que pasa por tu mente).
2. Usa números y un símbolo en una frase para representar lo que sucede. ¿Se agrega algo? ¡Eso es suma! ¿Se quita algo? Eso es resta? Usa un espacio en blanco para mostrar lo que no sabes (lo que tratas de encontrar).
3. Usa un marco de diez para representar lo que se agrega o se quita en el problema. ¿Qué información falta?
4. Pon la información que falta en el espacio en blanco de tu frase. ¿Tiene sentido tu respuesta?

Ejemplo:

Susan tiene 4 monedas. Damario le da 4 monedas más. ¿Cuántas monedas tiene Susan ahora?

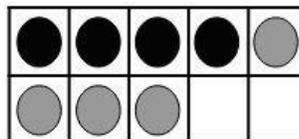
Piensa:

Una niña tiene monedas y alguien le da más monedas. ¡Eso es sumar!

Representa:

$4 + 4$ es _____.

El espacio en blanco es lo que Susan tiene en total. Eso es lo que necesito encontrar.



¡Tiene sentido!

$4 + 4$ más es **8**.

Día 3 Exploración de problemas de resta

Cuando resolvemos problemas que involucran quitar algo o eliminar artículos, entonces resolvemos problemas de resta. Existen tres tipos de problemas de resta. Hoy nos centraremos en Restas con resultado desconocido. (NC.1.OA.1)



Miguel tenía 5 carritos. Le dio 3 carritos a Travis. ¿Cuántos carritos tiene Miguel ahora?

Miguel tenía 5 carritos. Le dio algunos carritos a Travis. Miguel tiene 2 carritos ahora. ¿Cuántos carritos le dio Miguel a Travis?

Miguel tenía algunos carritos. Le dio 3 carritos a Travis. Ahora, Miguel tiene 2 carritos. ¿Cuántos carritos tenía Miguel al inicio?

Resultado desconocido

Cambio desconocido

Inicio desconocido

Todos estos problemas incluyen carritos que se dieron. Entonces, todos son problemas de resta. Sin embargo, cada pregunta pide información diferente que debes encontrar.

Estrategia de solución de problemas:

1. Lee y piensa en el problema. Da vuelta al papel y vuelve a contar la historia (lo que pasa por tu mente).
2. Usa números y un símbolo en una frase para representar lo que sucede. ¿Se agrega algo? ¿Eso es suma! ¿Se quita algo? Eso es resta? Usa un espacio en blanco para mostrar lo que no sabes (lo que tratas de encontrar).
3. Usa un marco de diez para representar lo que se agrega o se quita en el problema. ¿Qué información falta?
4. Pon la información que falta en el espacio en blanco de tu frase. ¿Tiene sentido tu respuesta?

Ejemplo:

Cara tenía una caja con 8 crayones. Ella perdió 3 crayones. ¿Cuántos crayones tiene Cara ahora?

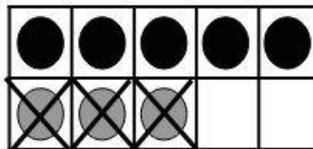
Piensa:

Una niña tiene crayones, pero perdió algunos. ¡Eso es una resta! Ahora ella tiene menos crayones.

Representa:

8 - 3 es _____.

El espacio en blanco es cuántos crayones había en la caja antes de perder algunos. Eso es lo que necesitamos encontrar.



¡Tiene sentido!

8 - 3 es 5.

<p>Día 1 - Fluidez (NC.1.OA.9) Conjunto 1: $0 + 0 =$ $0 + 1 =$</p> <p>Conjunto 2: $2 + 0 =$ $2 + 1 =$</p> <p>Conjunto 3: $4 + 0 =$ $4 + 1 =$</p> <p>Mira los 3 conjuntos. Dile a un familiar o a tu juguete favorito el patrón que notes.</p>	<p>Día 1 Solución de problemas (NC.1.OA.1)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jailyn encontró 4 conchas en la playa. Su hermana le dio 2 conchas que se encontró en la playa. ¿Cuántas conchas tiene Jailyn ahora? 2. Tariq tenía 5 canicas. Su amigo le dio 3 canicas más. ¿Cuántas canicas tiene Tariq ahora? 3. Jasmine tiene 6 lápices. Alex le da 4 lápices más. ¿Cuántos lápices tiene Jasmine ahora?
<p>Día 3 - Fluidez (NC.1.OA.9) Conjunto 1: $7 + 1 =$ $7 + 0 =$</p> <p>Conjunto 2: $6 + 1 =$ $6 + 0 =$</p> <p>Conjunto 3: $5 + 1 =$ $5 + 0 =$</p> <p>Mira los 3 conjuntos. Dile a un familiar o a tu juguete favorito el patrón que notes.</p>	<p>Día 3 Solución de problemas (NC.1.OA.1)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meghan tenía 7 crayones en su caja. Le dio 5 crayones a su mejor amiga. ¿Cuántos crayones hay ahora en la caja de Meghan? 2. Charlie tenía 4 globos atados a su bolsa de libros mientras caminaba a la escuela. 3 globos se le escaparon. ¿Cuántos globos siguen atados a la bolsa de libros? 3. La Sra. Hill tenía una canasta de manzanas en su escritorio. Había 9 manzanas en la canasta. Le dio 6 manzanas a sus estudiantes. ¿Cuántas manzanas quedaron en la canasta?
<p>Día 5 - Fluidez (NC.1.OA.9) Conjunto 1: $5 - 0 =$ $5 - 1 =$</p> <p>Conjunto 2: $4 - 0 =$ $4 - 1 =$</p> <p>Conjunto 3: $3 - 0 =$ $3 - 1 =$</p> <p>Mira los 3 conjuntos. Dile a un familiar o a tu juguete favorito el patrón que notes.</p>	<p>Día 5 Solución de problemas (NC.1.OA.1)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Había 3 pájaros rojos en una rama de un árbol. 3 pájaros azules llegaron volando y se pusieron en la rama. ¿Cuántos pájaros hay ahora en el árbol? 2. A Shana le encanta el chicle. Ella tenía 4 piezas en su bolsillo para el almuerzo. Al llegar el almuerzo, masticó 2 piezas y guardó el resto. ¿Cuántas piezas de chicle guardó Shana para después? 3. James tiene 2 Tootsie Rolls. Su mamá le dio 5 Tootsie Rolls más. ¿Cuántos Tootsie Rolls tiene ahora?

Día 7 - Fluidez

(NC.1.OA.9)

Conjunto 1:

$2 - 1 =$

$2 - 0 =$

Conjunto 2:

$3 - 1 =$

$3 - 0 =$

Conjunto 3:

$4 - 1 =$

$4 - 0 =$

Mira los 3 conjuntos. Dile a un familiar o a tu juguete favorito el patrón que notes.

Día 7 Solución de problemas (NC.1.OA.1)

1. Evan tenía 8 pennies. Le dio 4 pennies a Tia. ¿Cuántos pennies tiene Evan ahora?
2. Giovanni tenía 9 juegos de video. Pisó 2 juegos y se rompieron. ¿Con cuántos juegos se quedó?
3. Krishna tiene 4 moños rojos en su cabello. Su mamá le pone 4 moños más. ¿Cuántos moños tiene ahora en el cabello?

Día 9 - Fluidez

(NC.1.OA.9)

Conjunto 1:

$10 - 0 =$

$10 - 1 =$

Conjunto 2:

$7 + 0 =$

$7 + 1 =$

$7 - 0 =$

$7 - 1 =$

Conjunto 3:

$6 - 0 =$

$6 - 1 =$

$5 + 1 =$

$5 + 0 =$

Conjunto 4:

$4 + 1 =$

$4 + 0 =$

$4 - 1 =$

$3 - 1 =$

$2 - 1 =$

$0 + 0 =$

Mira los 4 conjuntos. Dile a un familiar o a tu juguete favorito el patrón que notes.

Día 9 Solución de problemas (NC.1.OA.1)

1. Había 3 peces azules nadando en el estanque. Luego llegaron 7 peces más a nadar al estanque. ¿Cuántos peces hay ahora en el estanque?
2. Nava jugaba un juego llamado "Túmbalas". En una mesa había 10 latas. Ella tiró una pelota hacia las latas. Nava se puso feliz porque 5 latas cayeron al piso. ¿Cuántas latas quedan todavía en la mesa?
3. En un árbol había 5 monos columpiándose. Al árbol llegaron 3 pájaros. ¿Cuántos animales hay ahora en el árbol?
4. Amari tiene una fiesta por su cumpleaños. En su fiesta había 8 niñas. 2 niñas se fueron a casa. ¿Cuántas niñas siguen en la fiesta?
5. Markie tenía 6 carritos en su habitación. Perdió 4 mientras jugaba con ellos. ¿Con cuántos carritos se quedó?

Día 11. Explorar problemas de “Agrupar con Total desconocido”.

Algunos problemas no implican cambiar una cantidad. Cuando resolvemos problemas que no implican cambios, podemos unir las partes para hacer la cantidad completa o total. A estos problemas se les llama Agrupar. (NC.1.OA.1)



3 conejitos marrón y 2 conejitos grises estaban en el campo.
¿Cuántos conejitos había en el campo?

Total desconocido
(Completo)

Estrategia de solución de problemas:

1. Lee y piensa en el problema. Da vuelta al papel y vuelve a contar la historia (lo que pasa por tu mente).
2. Usa números y un símbolo en una frase para representar lo que sucede. ¿Falta una parte? ¿Faltan las dos partes? ¿Falta la cantidad total o completa? Usa un espacio en blanco para mostrar lo que no sabes (lo que tratas de encontrar).
3. Usa un diagrama de barras para representar lo que se agrega en el problema. ¿Qué información falta?
4. Pon la información que falta en el espacio en blanco de tu frase. ¿Tiene sentido tu respuesta?

Ejemplo:

En mi plato hay 5 chícharos y 5 zanahorias. ¿Cuántas verduras hay en mi plato?

Piensa: En mi plato hay chícharos y zanahorias. Necesito saber el número total de verduras en mi plato. ¡Eso es sumar!

Representa:

5 + 5 es _____.

El espacio en blanco es cuántas verduras hay en total. Eso es lo que necesito encontrar.

¡Tiene sentido!

5 + 5 es 10.

? verduras	
5 chícharos	5 zanahorias

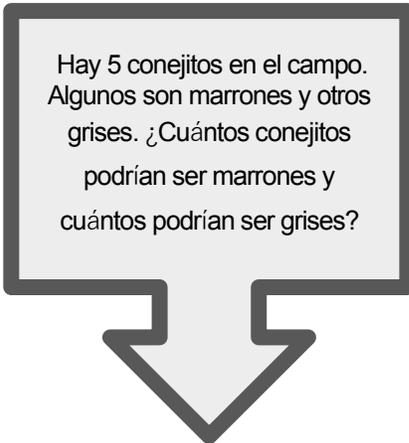
Día 11 Solución de problemas:

(NC.1.OA.1)

1. En una bolsa de bocadillos hay 2 galletas de crema de maní y 3 con chispas de chocolate. ¿Cuántas galletas hay en la bolsa?
2. 3 niñas nadaban en la piscina y 3 niños nadaban en la piscina. ¿Cuántos niños en total nadaban en la piscina?
3. 4 pájaros rojos y 5 pájaros azules estaban cantando en el techo de una casa. ¿Cuántos pájaros estaban cantando en el techo?

Día 13 Explorar problemas de Separar sin conocer los dos sumandos

Algunos problemas no implican cambiar una cantidad. Cuando resolvemos problemas que no implican cambios, podemos separar el total de maneras diferentes para hacer partes más pequeñas y todavía tener el mismo total. A estos se les llama problemas de Separar. Hoy nos centraremos en problemas de Separar sin conocer los dos sumandos. (NC.1.OA.1)



Hay 5 conejitos en el campo. Algunos son marrones y otros grises. ¿Cuántos conejitos podrían ser marrones y cuántos podrían ser grises?

No se conocen los dos sumandos
(Partes)

Estrategia de solución de problemas:

1. Lee y piensa en el problema. Da vuelta al papel y vuelve a contar la historia (lo que pasa por tu mente).
2. Usa números y un símbolo para representar lo que sucede. ¿Falta una parte? ¿Faltan las dos partes? ¿Falta la cantidad total o completa? Usa espacios en blanco para mostrar lo que no sabes (lo que tratas de encontrar).
3. Usa un diagrama de barras para representar lo que se agrega o se separa en el problema. ¿Qué información falta?
4. Pon la información que falta en los espacios en blanco. ¿Tienen sentido tus respuestas?

Ejemplo:

Hay 5 conejitos en el campo. Algunos son marrones y otros grises. ¿Cuántos conejitos podrían ser marrones y cuántos podrían ser grises?

Piensa:

Hay algunos conejitos. Algunos son marrones y otros grises. Puedo hacer diferentes combinaciones de conejitos.

Representa:

___ + ___
marrones + grises

Los espacios en blanco son números que dan 5 conejitos. ¿Qué números suman hasta 5? Eso es lo que necesito encontrar.

5 conejitos	
? marrones	? grises

¡Estos tienen sentido!

0 + 5	1 + 4
2 + 3	3 + 2
4 + 1	5 + 0

Día 13 Solución de problemas:

(NC.1.OA.1)

1. Había 8 pájaros en un árbol. Algunos eran grandes y otros pequeños. ¿Cuántos pájaros en el árbol podrían ser grandes y cuántos podrían ser pequeños?
2. 7 ratones corrían en un laberinto. Algunos eran marrones y otros blancos. ¿Cuántos ratones corriendo en el laberinto podrían ser marrones y cuántos podrían ser blancos?
3. Había 8 manzanas en mi mochila. Algunas eran rojas y otras verdes. ¿Cuántas manzanas podrían ser rojas y cuántas podrían ser verdes?

Día 15 Explorar problemas de Separar sin conocer los dos sumandos

Algunos problemas no implican cambios. Cuando resolvemos problemas que no implican cambios, podemos separar el total de maneras diferentes para hacer partes más pequeñas y todavía tener el mismo total. A estos se les llama problemas de Separar. Nos seguiremos centrando en problemas de "Separar sin conocer los dos sumandos". (NC.1.OA.1)



Hay 7 ranas en el estanque. Algunas están sobre lirios y otras sobre troncos. ¿Cuántas ranas podrían estar sobre lirios y cuántas sobre troncos?

No se conocen los dos sumandos
(Partes)

Estrategia de solución de problemas:

1. Lee y piensa en el problema. Da vuelta al papel y vuelve a contar la historia (lo que pasa por tu mente).
2. Usa números y un símbolo para representar lo que sucede. ¿Falta una parte? ¿Faltan las dos partes? ¿Falta la cantidad total o completa? Usa espacios en blanco para mostrar lo que no sabes (lo que tratas de encontrar).
3. Usa un diagrama de barras para representar lo que se agrega o se separa en el problema. ¿Qué información falta?
4. Pon la información que falta en los espacios en blanco. ¿Tienen sentido tus respuestas?

Ejemplo:

Hay 10 pájaros parados en una cerca. Algunos son azules y otros rojos. ¿Cuántos pájaros podrían ser azules y cuántos podrían ser rojos?

Piensa:

Hay 10 pájaros. Algunos son azules y otros rojos. Aquí hay muchas combinaciones.

Representa:

___ + ___

Los espacios en blanco son números que dan 10 pájaros. ¿Qué números suman 10?

10 pájaros	
?	? rojos
azules	

¡Estos tienen sentido!

0 + 10	1 + 9	2 + 8
3 + 7	4 + 6	5 + 5
6 + 4	7 + 3	8 + 2
9 + 1	10 + 0	

Día 15 Solución de problemas:

(NC.1.OA.1)

1. Jeanette encontró 5 conchas en la playa. Algunas las encontró en el agua y otras en la arena. ¿Cuántas conchas podría encontrar en el agua y cuántas podría encontrar en la arena?
2. Yasmine tiene 7 juguetes en su mochila. Algunos son muñecas y otros carritos. ¿Cuántos juguetes podrían ser muñecas y cuántos podrían ser carritos?
3. Hay 6 niños en la piscina. Algunos son hombres y otros mujeres. ¿Cuántos niños podrían ser hombres y cuántos podrían ser mujeres?

<p>Día 11 Fluidez (NC.1.OA.9) Conjunto 1: $0 + 0 =$ $1 + 1 =$</p> <p>Conjunto 2: $2 + 2 =$ $3 + 3 =$</p> <p>Conjunto 3: $4 + 4 =$ $5 + 5 =$</p> <p>Mira los 3 conjuntos arriba. Dile a un familiar o a tu juguete favorito un patrón que notes.</p>	<p>Día 13 Fluidez (NC.1.OA.9) Conjunto 1: $5 + 5 =$ $1 + 1 =$</p> <p>Conjunto 2: $4 + 4 =$ $3 + 3 =$</p> <p>Conjunto 3: $0 + 0 =$ $2 + 2 =$</p> <p>Mira los 3 conjuntos arriba. Dile a un familiar o a tu juguete favorito un patrón que notes.</p>	<p>Día 15 Fluidez (NC.1.OA.9) Conjunto 1: $3 + 3 =$ $3 + 4 =$</p> <p>Conjunto 2: $2 + 2 =$ $2 + 3 =$</p> <p>Conjunto 3: $1 + 1 =$ $1 + 2 =$</p> <p>Mira los 3 conjuntos arriba. Dile a un familiar o a tu juguete favorito un patrón que notes.</p>	<p>Día 17 Fluidez (NC.1.OA.9) Conjunto 1: $3 + 3 =$ $3 + 2 =$</p> <p>Conjunto 2: $4 + 4 =$ $4 + 3 =$</p> <p>Conjunto 3: $5 + 5 =$ $5 + 4 =$</p> <p>Mira los 3 conjuntos arriba. Dile a un familiar o a tu juguete favorito un patrón que notes.</p>	<p>Día 19 Fluidez (NC.1.OA.9) Conjunto 1: $0 + 9 =$ $4 + 5 =$</p> <p>Conjunto 2: $6 - 1 =$ $2 + 3 =$</p> <p>Conjunto 3: $6 + 2 =$ $4 + 4 =$</p> <p>Mira los 3 conjuntos arriba. Dile a un familiar o a tu juguete favorito un patrón que notes.</p>
---	---	---	---	---

Día 17 Solución de problemas (NC.1.OA.1)

1. En una canasta sobre la mesa había 4 manzanas verdes y 4 rojas. ¿Cuántas manzanas había en la canasta?
2. Jenny tiene 7 galletas en su plato. Algunas son de crema de maní y otras son de avena con pasas. ¿Cuántas galletas podrían ser de crema de maní y cuántas podrían ser de avena con pasas?
3. Joe juntó 3 conchas pequeñas y 6 conchas grandes al caminar por la playa. ¿Cuántas conchas juntó Joe en la playa?
4. Kayla tenía 8 cuentas en su cabello. Algunas eran verdes y otras eran rosas. ¿Cuántas cuentas podrían ser verdes y cuántas podrían ser rosas?

Día 19 Solución de problemas (NC.1.OA.1)

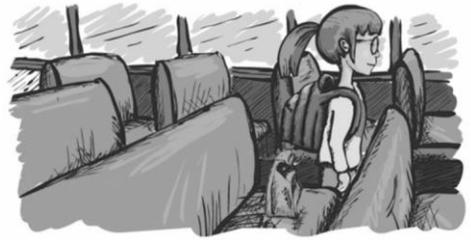
1. Derek tenía en el bolsillo 4 dulces rojos y 6 dulces amarillos. ¿Cuántos dulces tenía Derek en su bolsillo?
2. Mona tenía 5 frutas en su plato. Algunas eran plátanos y otras eran fresas. ¿Cuántas frutas podrían ser plátanos y cuántas podrían ser fresas?
3. Andre usó 8 bloques azules y 2 rojos para construir una casa. ¿Cuántos bloques usó Andre para construir la casa?
4. Había 10 perros en el parque. Algunos eran marrones y otros negros. ¿Cuántos perros podrían ser marrones y cuántos podrían ser negros?

9
No Lunch!

Escrito por Kandee Dyczko e ilustrado por Erik Eckles



Karen toma el autobús a la escuela todos los días.
1



Un día, Karen dejó su almuerzo en el autobús.
2



Karen quería llorar.
3



Ella no sabía que hacer.
4



Entonces se encontró algunas monedas en su mochila.
5



“¡Qué bueno!”, gritó Karen. “Ahora puedo comprar mi almuerzo”.
6



En el almuerzo, Karen compró chili, un jugo y un muffin.
7



Estaba tan feliz de tener almuerzo que compartió su muffin con su amiga Chris.
8



A Karen le dio gusto encontrar algunas monedas.
9

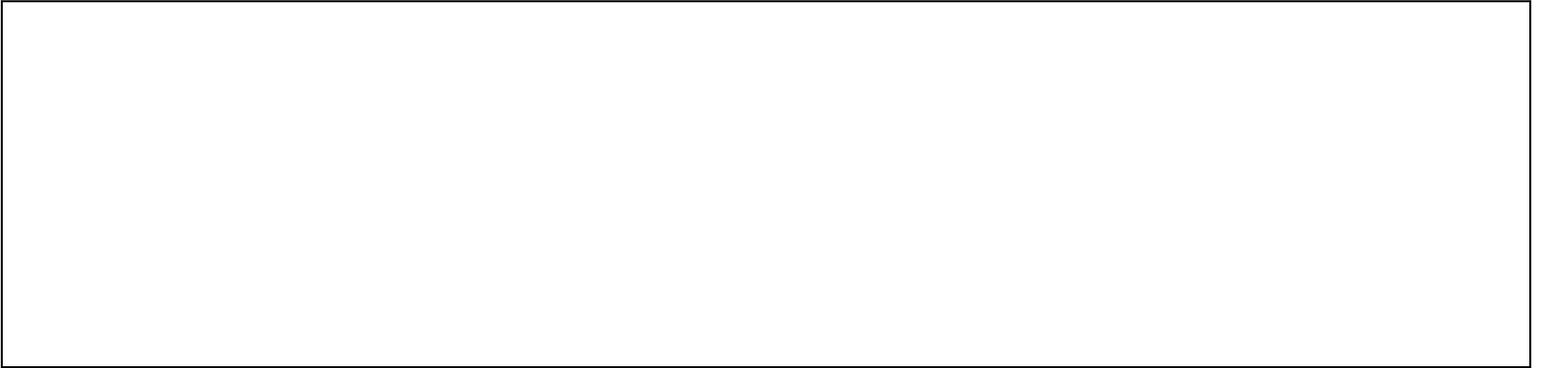


¡A Chris también le dio gusto!
10

Usa detalles de la historia “No Lunch!” para responder las preguntas.

Día 2

¿Cómo se siente Karen al inicio de la historia? Haz un dibujo y completa la frase.

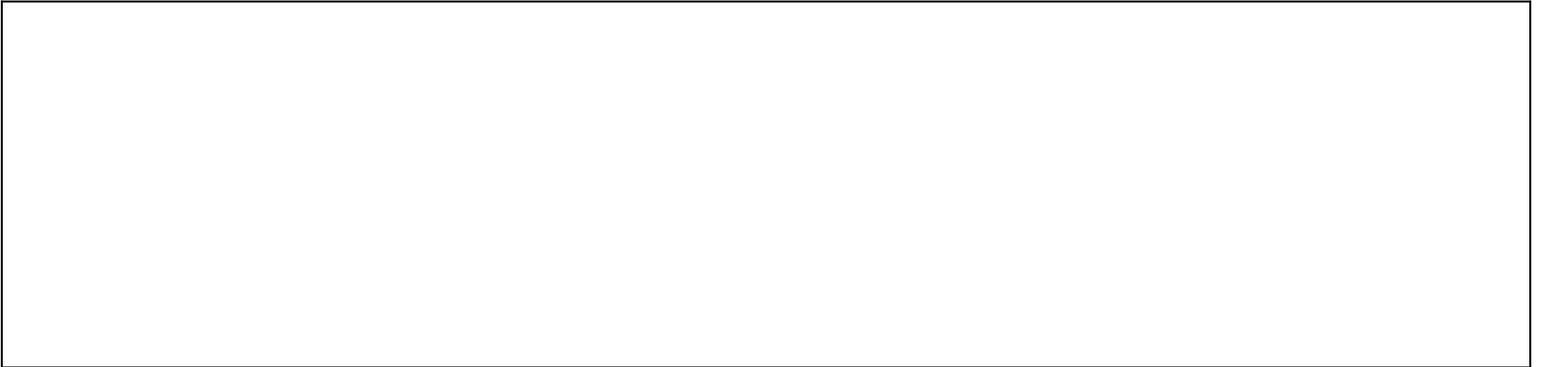


Al **inicio**, Karen se siente _____ porque

_____.

Día 4

¿Cómo se siente Karen al final de la historia? Haz un dibujo y completa la frase.



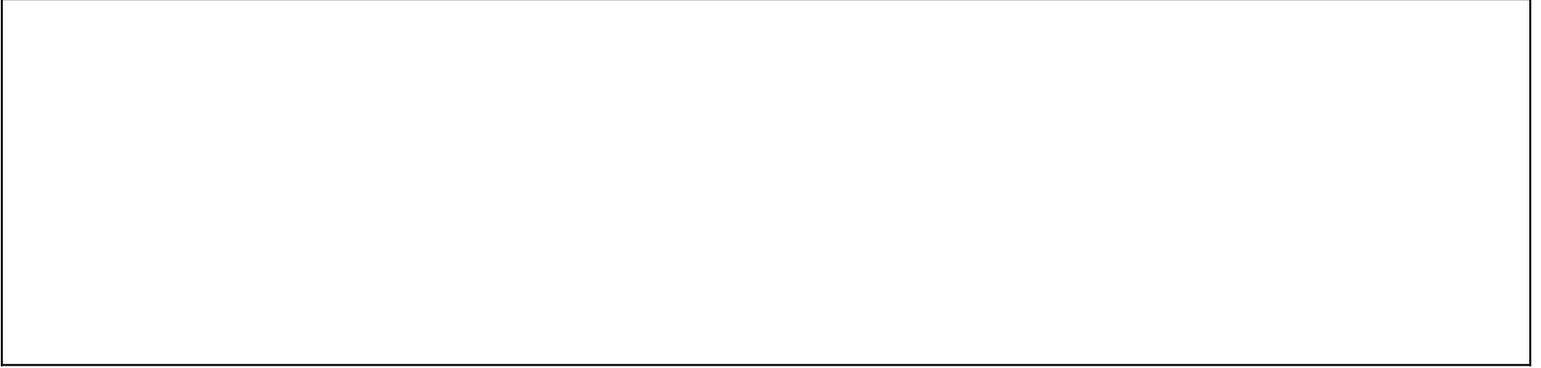
Al **final**, Karen se siente _____ porque

_____.

Usa detalles de la historia "No Lunch!" para responder las preguntas.

Día 6

¿Por qué Chris sonríe al final de la historia? Haz un dibujo y completa la frase.

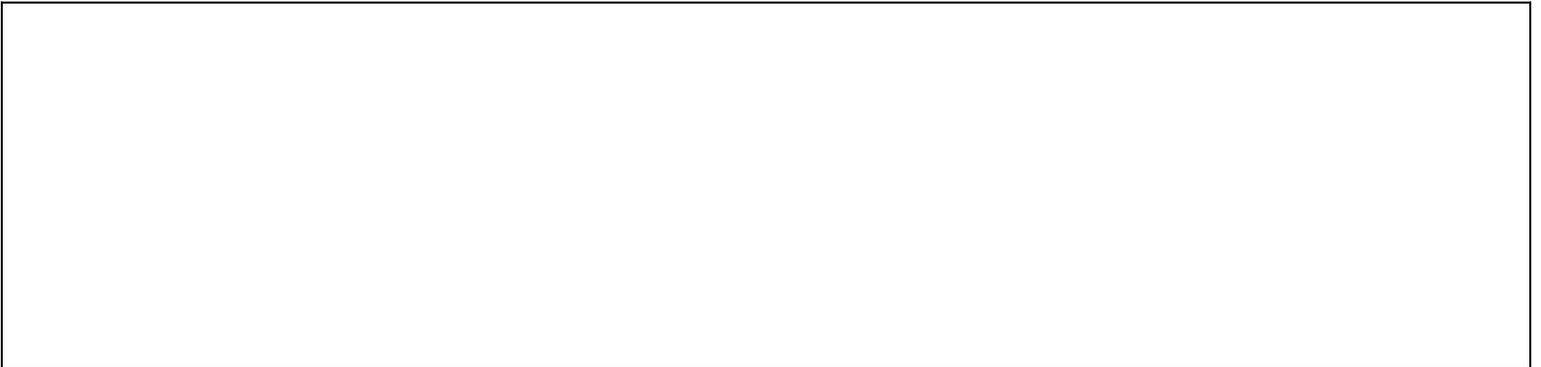


Al **final**, Chris sonríe porque _____

_____.

Día 8

Iniciativa significa: "Me fijo en lo que es necesario hacer y lo hago". ¿Cómo muestra Karen su iniciativa en la historia? Haz un dibujo y completa la frase.



Karen muestra iniciativa al _____

_____.

Litter

Escrito por Alane Gernon e ilustrado por Kevin Sullivan



Hector, Sue y Darnell son amigos en la escuela.

1



Siempre almuerzan juntos en la cafetería.

2



Después de almorzar juegan afuera.

3



No pueden jugar cerca de la valla. Hay basura cerca de la valla.

4



Ellos ven a niños que tiran vasos y papeles al suelo.

5



Ellos hablan con el maestro y con la clase sobre el problema.

6



Ellos tienen una idea.

7



Al día siguiente, la clase recoge la basura.

8



Luego el conserje pone afuera botes de basura grandes para usarlos.

9



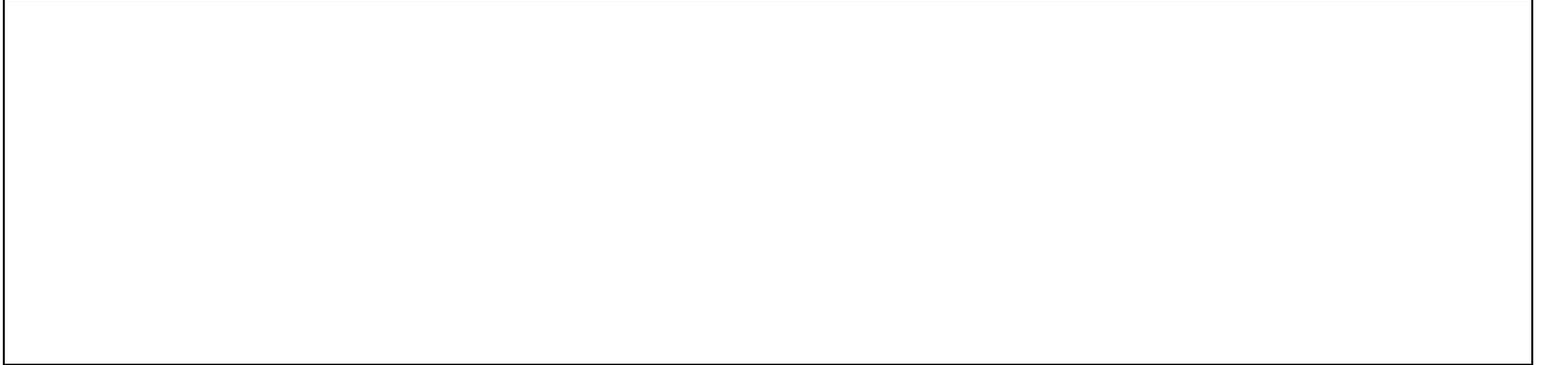
Ahora los tres amigos pueden jugar cerca de la valla.

10

Usa detalles de la historia "Litter" para responder las preguntas.

Día 10

¿Cuál es el problema en esta historia? Haz un dibujo y completa la frase.



El problema es _____
_____.

Día 12

¿Cómo resuelven el problema los personajes? Haz un dibujo y completa la frase.

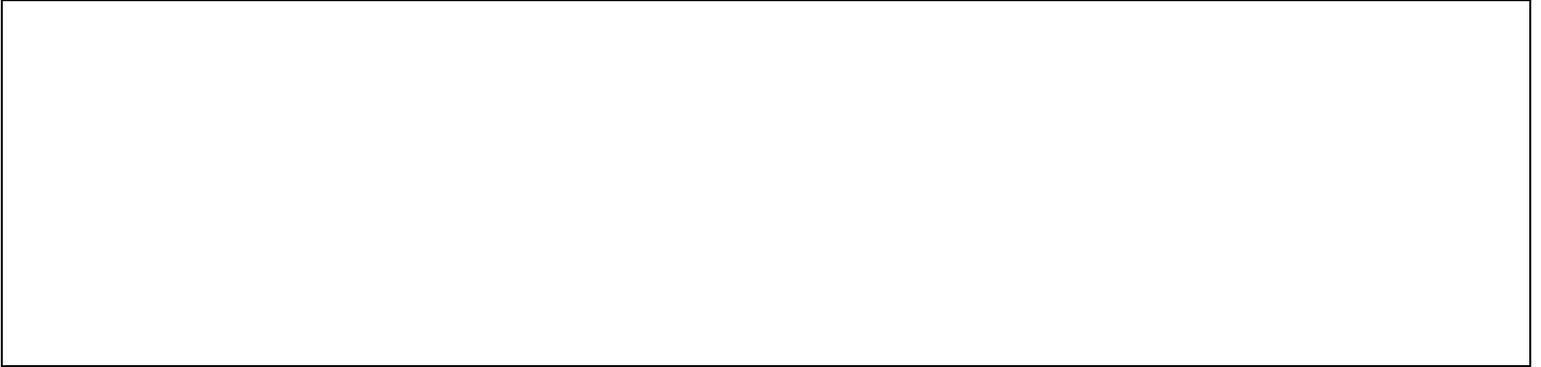


Ellos resuelven el problema al _____
_____.

Usa detalles de la historia "Litter" para responder las preguntas.

Día 14

¿Cómo ayuda el conserje en la historia? Haz un dibujo y completa la frase.

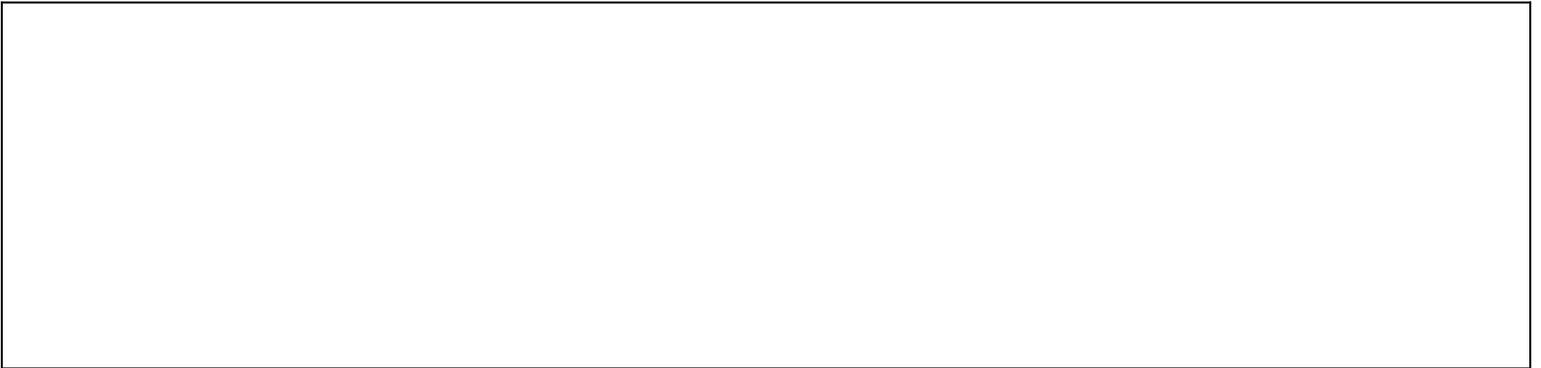


El conserje ayuda al _____

_____.

Día 16

Colaboración significa: "Puedo trabajar bien con los demás para que algo se haga". ¿Cómo muestran los niños colaboración en la historia? Haz un dibujo y completa la frase.



Los niños muestran colaboración al _____

_____.

Día 18

Vuelve a leer las historias “No Lunch!” y “Litter”. Escribe o dibuja para mostrar una manera en que las historias se parecen.

“No Lunch!”	“Litter”

Día 20

Vuelve a leer las historias “No Lunch!” y “Litter”. Escribe o dibuja para mostrar una manera en que las historias son diferentes.

“No Lunch!”	“Litter”

Trabajo con palabras

CICLO 2

Lista de palabras	Palabras comunes	Texto decodificable: "Pat's Mess"
rag sag am ham tan vans pans nap map s at pat that path ant pant	th e is a has an can	<p>This is Pat.</p> <p>The pan is a hat!</p> <p>The hat is on the cat. Two hats!</p> <p>Pat can tap.</p> <p>Pat has an ant.</p> <p>Pat naps.</p> 

CICLO 3

Lista de palabras	Palabras comunes	Texto decodificable: "Pat's Map"
kid digs in pin shin lip ship it sit sits spin flip sing sand drin k	loo k like wit h and	<p>This is a map. Look at the map.</p> <p>The map has a ship. Pat likes the map.</p> <p>Pat digs in the sand and looks at the kids. The kids dip and splash. Pat tags a kid and a kid tags Pat. The kids like it!</p> <p>This fish can flip.</p> <p>Pat sips a drink. Can this kid sip his drink? The kids sip drinks. Pat and the kids can sing.</p> <p>Look at Pat's map. It is a fan!</p> <p>Pat naps with the fan.</p> 